

INHALT

ERSTE SCHRITTE

| | |
|------------------------------------|---|
| Über dieses Buch | 1 |
| Voraussetzungen | 2 |
| Flash Catalyst installieren..... | 2 |
| Die Leistung optimieren..... | 3 |
| Nach Aktualisierungen suchen | 3 |
| Flash Player-Versionen | 3 |
| Die Übungsdateien kopieren | 4 |
| Die Lektionen durcharbeiten | 4 |
| Schreibweisen in diesem Buch..... | 5 |
| Weitere Quellen..... | 5 |
| Adobe-Zertifizierung..... | 7 |

1 FLASH CATALYST CS5 KENNENLERNEN

| | |
|---|----|
| Über diese Lektion | 10 |
| Was ist Flash Catalyst?..... | 12 |
| Ist Flash Catalyst das richtige Programm für Sie? | 12 |
| Die wichtigsten Funktionen | 12 |
| Zusätzliche Vorteile für Designer..... | 14 |
| Arbeitsablauf bei Flash Catalyst..... | 14 |
| Ein neues Flash Catalyst-Projekt öffnen | 17 |
| Die Oberfläche des Programms..... | 18 |
| Der Designarbeitsbereich | 18 |
| Der Codearbeitsbereich | 21 |
| Vorhandene Flash Catalyst-Projekte öffnen | 22 |
| Der Designarbeitsbereich | 23 |

| | |
|--|----|
| Orientierung im Arbeitsbereich..... | 23 |
| Bedienfelder anpassen..... | 24 |
| Die Zeichenfläche vergrößern | 25 |
| Die Zeichenfläche verschieben | 26 |
| Projektvorschau im Browser..... | 27 |
| Die Hilfe aufrufen | 28 |
| 2 BILDMATERIAL VORBEREITEN, IMPORTIEREN UND PLATZIEREN | |
| Über diese Lektion | 32 |
| Designdokumente vorbereiten..... | 34 |
| Die Designanwendung auswählen | 34 |
| Die Struktur der Anwendung planen..... | 34 |
| Komplexe Objekte gruppieren | 36 |
| Bildmaterial mit Filtern und Effekten auf eine Ebene reduzieren..... | 37 |
| Benennung ist das halbe Leben | 37 |
| Bilder in das Designdokument einbetten | 38 |
| Schriftenverwaltung bei der gemeinsamen Nutzung von Dateien..... | 38 |
| Doppelte Komponentenelemente erkennen..... | 38 |
| Komponenteneigenschaften in Flash Catalyst festlegen | 39 |
| Beispielmaterial für eine Liste von Bildern oder Text erstellen | 40 |
| Ebenen ein- und ausblenden und sperren | 40 |
| FGX-Dateien aus Adobe Fireworks exportieren..... | 40 |
| Bildmaterial importieren | 41 |
| Designdokumente importieren..... | 42 |
| Zusätzliche Bilder importieren..... | 45 |
| Bilder auf der Zeichenfläche platzieren | 46 |
| Bildmaterial optimieren..... | 47 |
| Grafiken optimieren..... | 48 |

3 DIE BIBLIOTHEK VERWALTEN

| | |
|--|----|
| Über diese Lektion | 52 |
| Das Bedienfeld »Bibliothek« | 54 |
| Wie gelangen die Elemente in die Bibliothek?..... | 54 |
| Elemente zur Bibliothek hinzufügen | 55 |
| Dateivorschau im Bedienfeld | 58 |
| Elemente aus dem Projekt löschen | 59 |
| Bilder im Bedienfeld »Bibliothek« komprimieren | 60 |
| Projektelemente umbenennen | 61 |
| Elemente aus der Bibliothek verwenden | 61 |
| Projektbibliotheken mit anderen teilen | 63 |
| Bibliothekspakete exportieren..... | 63 |
| Bibliothekspakete importieren | 65 |

4 MIT EBENEN ARBEITEN

| | |
|---|----|
| Über diese Lektion | 68 |
| Das Bedienfeld »Ebenen«..... | 70 |
| Ebenen öffnen und schließen | 70 |
| Ebenen ein- und ausblenden..... | 71 |
| Ebenen sperren und entsperren | 73 |
| Objekte gruppieren | 74 |
| Objekte im Bedienfeld »Ebenen« umbenennen | 75 |
| Komplexe Gruppen optimieren..... | 76 |
| Ebenen hinzufügen und löschen | 77 |
| Bildmaterial mithilfe von Ebenen stapeln | 78 |

5 MIT SEITEN UND STATUS ARBEITEN

| | |
|--|----|
| Über diese Lektion | 82 |
| Seiten- und Komponentenstatus | 84 |
| Seitenstatus duplizieren und bearbeiten..... | 85 |
| Zeiteinsparung durch Duplizierung des Seitenstatus | 85 |
| Beschreibende Namen für Seitenstatus | 86 |

| | |
|---|-----|
| Bildmaterial in den einzelnen Seitenstatus ein- und ausblenden..... | 86 |
| Status hinzufügen und löschen..... | 89 |
| Leere Seitenstatus hinzufügen | 89 |
| Objekte zu leeren Seitenstatus hinzufügen | 90 |
| Objekte aus bestimmten Status löschen | 92 |
| Seitenstatus löschen | 93 |
| 6 INTERAKTIVE KOMPONENTEN ERSTELLEN | |
| Über diese Lektion | 96 |
| Die Bauelemente von RIAs | 98 |
| Komponenten | 98 |
| Interaktionen | 98 |
| Wireframe-Komponenten | 99 |
| Schaltflächen hinzufügen und bearbeiten | 99 |
| Texteingabefelder hinzufügen..... | 103 |
| Optionsfelder hinzufügen..... | 104 |
| Kontrollkästchen hinzufügen..... | 104 |
| Bildlaufleisten hinzufügen..... | 105 |
| Bildmaterial in vordefinierte Komponenten umwandeln ... | 107 |
| Bildmaterial in Schaltflächen umwandeln..... | 109 |
| Wiederverwendbare Navigationsschaltflächen erstellen.... | 110 |
| Schaltflächen aktivieren und deaktivieren..... | 113 |
| Vor- und Zurück-Schaltflächen erstellen | 114 |
| Eigene Umschalter erstellen..... | 115 |
| Bildmaterial in Bildlaufleisten umwandeln | 117 |
| Umgang mit Text | 120 |
| Bildlauffelder aus Bildmaterial erstellen..... | 123 |
| Eigene Komponenten erstellen..... | 125 |
| Interaktives Verhalten hinzufügen | 126 |
| Eine Seitennavigation hinzufügen | 127 |
| Bedingte Interaktionen..... | 128 |
| Verknüpfungen zu externen Inhalten..... | 131 |

7 ÜBERGÄNGE UND AKTIONSSEQUENZEN ERSTELLEN

| | |
|--|-----|
| Über diese Lektion | 136 |
| Übergänge und Aktionssequenzen | 138 |
| Standardmäßige Übergangseffekte..... | 139 |
| Glatte Übergänge..... | 142 |
| Übergänge optimieren..... | 145 |
| Die Übergangsdauer anpassen | 145 |
| Anfang und Ende von Übergängen ändern | 146 |
| Den Geschwindigkeitsverlauf von Übergängen ändern..... | 147 |
| Effekte hinzufügen und ändern..... | 149 |
| Effekte austauschen..... | 150 |
| Einem Objekte mehrere Effekte hinzufügen..... | 152 |
| Aktionssequenzen | 155 |
| Aktionssequenzen hinzufügen | 155 |
| Aktionssequenzen in der Zeitleiste bearbeiten | 156 |
| Hilfseffekte von Flash Catalyst | 157 |

8 VIDEOCLIPS UND TON HINZUFÜGEN UND STEUERN

| | |
|--|-----|
| Über diese Lektion | 160 |
| Videoclips für das Web vorbereiten | 162 |
| Was bedeutet Codierung?..... | 162 |
| Was sind Videocodecs?..... | 162 |
| Videoclips codieren | 163 |
| Video- und Sounddateien importieren und vorab prüfen ... | 165 |
| Video- und Sounddateien importieren..... | 165 |
| Video- und Sounddateien vorab prüfen..... | 165 |
| Videoclips zu einer Anwendung hinzufügen | 167 |
| Videoclips zur Zeichenfläche hinzufügen | 167 |
| Eigenschaften des Videoplayers einrichten..... | 168 |
| Videowiedergabe steuern..... | 171 |
| Steuerelemente mit dem Video verknüpfen..... | 171 |

| | |
|---|-----|
| Interaktionen zur Videosteuerung hinzufügen | 174 |
| Videoclip nach der Wiedergabe zurücksetzen | 175 |
| Soundeffekte hinzufügen | 177 |
| 9 SWF-INHALTE AUS ANDEREN CS-PROGRAMMEN EINBINDEN | |
| Über diese Lektion | 182 |
| SWF-Dateien | 184 |
| SWF-Dateien für Flash Catalyst erstellen | 184 |
| SWF-Dateien in Flash Catalyst verwenden | 185 |
| SWF-Dateien zu Flash Catalyst hinzufügen | 187 |
| SWF-Dateien auf die Zeichenfläche importieren | 187 |
| SWF-Animationen vorab betrachten | 188 |
| Die Wiedergabe von SWF-Dateien steuern | 189 |
| SWF-Dateien abspielen und anhalten | 190 |
| SWF-Filme von einem bestimmten Frame an wiedergeben | 192 |
| SWF-Dateien zu Komponenten hinzufügen | 194 |
| SWF-Dateien platzieren | 194 |
| Effekte zur Animation hinzufügen | 195 |
| 10 DATENGESTÜTZTES DESIGN | |
| Über diese Lektion | 198 |
| Flash Catalyst-Datenlisten | 200 |
| Eine Liste muss keine Liste sein | 200 |
| Was sind Entwurfszeitdaten? | 201 |
| Eine Datenliste in Aktion | 202 |
| Datenlisten erstellen | 203 |
| Ein Beispielelement entwerfen | 203 |
| Das Beispielelement in eine Datenlistenkomponente umwandeln | 206 |
| Das wiederholte Element definieren | 207 |
| Eigenschaften von Datenlisten festlegen | 207 |
| Begrenzung dimensionieren und platzieren | 208 |

| | |
|--|-----|
| Das Layout des wiederholten Elements bearbeiten..... | 209 |
| Die Status des wiederholten Elements bearbeiten..... | 210 |
| Entwurfszeitdaten verwenden..... | 211 |
| Entwurfszeitbilder ersetzen | 212 |
| Entwurfszeittext bearbeiten..... | 213 |
| Entwurfszeitdaten hinzufügen und löschen..... | 214 |
| Elemente im wiederholten Element hinzufügen und entfernen | 215 |
| Wireframe-Datenlisten | 217 |

11 GRAFIKEN ZEICHNEN UND BEARBEITEN

| | |
|---|-----|
| Über diese Lektion | 220 |
| Die Zeichenwerkzeuge von Flash Catalyst..... | 222 |
| Lineale, Hilfslinien und Raster | 223 |
| Lineale ein- und ausblenden | 223 |
| Einstellungen für das Raster und die Hilfslinien bearbeiten..... | 224 |
| Hilfslinien für genaues Zeichnen festlegen..... | 226 |
| Grundformen und Linien zeichnen | 228 |
| Die Beispielzeichnung..... | 228 |
| Rechtecke zeichnen..... | 229 |
| Abgerundete Rechtecke zeichnen | 231 |
| Ellipsen zeichnen | 232 |
| Einfache Linien zeichnen..... | 232 |
| Strich und Füllung ändern..... | 233 |
| Füllfarbe ändern | 233 |
| Strichfarbe und -stärke ändern | 235 |
| Verlaufsfüllungen hinzufügen und ändern | 238 |
| Gruppieren und Transformieren | 240 |
| Objekte gruppieren | 241 |
| Formen umwandeln | 241 |

| | |
|---|-----|
| Objekte dimensionieren und positionieren | 242 |
| Filter hinzufügen und entfernen..... | 243 |
| Abschrägungen hinzufügen und ändern..... | 243 |
| Schlagschatten hinzufügen und ändern | 244 |
| Integrierte Bearbeitung mit Adobe Illustrator und Adobe Photoshop..... | 245 |
| Adobe Illustrator starten und Grafiken bearbeiten..... | 246 |
| Adobe FXG-Erweiterungen für Photoshop herunterladen und installieren | 248 |
| Adobe Photoshop starten und Grafiken bearbeiten | 248 |

12 PROJEKTE VERÖFFENTLICHEN

| | |
|--|-----|
| Über diese Lektion | 252 |
| Wege zur Veröffentlichung | 254 |
| Anwendungen veröffentlichen | 255 |
| Behindertengerechte Bedienung | 255 |
| Schriftarten einbinden | 255 |
| Vor der Veröffentlichung | 255 |
| Veröffentlichung als SWF-Datei..... | 256 |
| Veröffentlichte Dateien einsehen | 258 |
| Webveröffentlichung mit Adobe Dreamweaver CS5 | 261 |
| Einen lokalen Stammordner und eine Sitestruktur erstellen | 262 |
| Verbindungen mit einer Remotesite | 263 |
| Dateien hochladen..... | 264 |

13 PROJEKTE MIT ADOBE FLASH BUILDER ERWEITERN

| | |
|--|-----|
| Über diese Lektion | 268 |
| Adobe Flash Builder..... | 270 |
| Anwendungen erweitern..... | 270 |
| Komponenten an Datenquellen binden | 270 |
| Erstellen, Lesen, Aktualisieren und Löschen (CRUD) | 271 |
| Eine Stichwortsuche ermöglichen | 271 |

| | |
|--|------------|
| Benutzereingaben erfassen | 271 |
| Werte mit Reglern festlegen..... | 272 |
| Druckersteuerelemente erstellen..... | 272 |
| Arbeitsabläufe mit Design und Entwicklung | 272 |
| Linearer Arbeitsablauf..... | 273 |
| Iterativer Arbeitsablauf..... | 273 |
| Dateien für einen Entwickler vorbereiten | 274 |
| Kommunikation mit dem Entwicklungsteam von Anfang an | 274 |
| Datenlisten und Entwurfszeitdaten | 274 |
| Benennung ist Trumpf | 275 |
| Überflüssige Elemente löschen..... | 275 |
| Flash Catalyst-Projekte in Flash Builder öffnen..... | 275 |
| Die endgültige Flash Catalyst-Projektdatei überprüfen | 275 |
| Die FXP-Datei in Flash Builder importieren | 277 |
| Bearbeitete FXP-Dateien in Flash Builder importieren | 280 |
| Code aus verschiedenen Projekten vergleichen und zusammenführen | 281 |
| Flash Catalyst-Bibliotheksdateien importieren | 283 |
| FXPL-Dateien importieren..... | 283 |
| Bibliothekspakete mit Anwendungen verknüpfen..... | 285 |
| INDEX | 289 |